
KAWISTARA

VOLUME 7

No. 1, 22 April 2017

Halaman 1-114

**MEREGUK KENIKMATAN DI DUNIA MAYA
VIRTUALITAS DAN PENUBUHAN DALAM CYBERSEX*****Budi Irawanto***

Pusat Studi Sosial Asia Tenggara (PSSAT) dan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Gadjah Mada
Email: birawanto@ugm.ac.id

ABSTRACT

Dubbed methaphorically as “sex without secretions”, cybersex has transformed the sexual practice and the meaning of erotica. This article seeks to explore the issues of sexuality in cyberspace, particularly its virtuality and embodiment in cybersex. Many discussions on cybersex revolve around issues of accessibility, affordability and anonymity that draw sharp lines between the real and the virtual. Therefore, in this article I argue that cybersex does not completely distinct from sexuality in the real world due to the interpenetration process between sex in the virtual and real world.

Keywords: *Cybersex; Embodiment; Sexuality; Virtuality.*

ABSTRAK

Disebut secara metaforis sebagai “seks tanpa keluarnya cairan,” *cybersex* yang muncul karena kehadiran teknologi Internet telah mentransformasikan praktik seks serta mengubah makna erotika. Artikel ini berikhtiar mengeksplorasi persoalan seksualitas di dunia maya (*cyberspace*) yakni dimensi virtualitasnya dan penubuhan (*embodiment*) dalam *cybersex*. Selama ini diskusi tentang cybersex menyoal aksesibilitas, keterjangkauan, dan anonimitas yang seakan menarik garis tegas antara dunia maya dan nyata. Oleh karena itu, argumen yang dibangun tulisan ini adalah *cybersex* tidak sepenuhnya terpisah dari dunia nyata karena proses interpenetrasi di antara seks virtual dengan yang nyata.

Kata Kunci: *Cybersex; Embodiment; Seksualitas; Virtualitas.*

*In compu-sex, being able to type fast and write well
is equivalent to having great legs or
a tight butt in the real world.*

Anonymous compu-sex enthusiast
(seperti disitir Branwyn, 2000;398)

*Sex may be one of life's greatest pleasures,
but it is also a source of some of
our thorniest interpersonal
and social problems.*

Sandra Metts & Brian Spitzberg (1996)

PENGANTAR

Survei yang dilakukan MSNBC pada tahun 2000 menunjukkan ada sekitar 60 persen kunjungan ke situs di Internet yang memiliki orientasi seksual dan 25 juta warga Amerika menghabiskan satu hingga 10 jam setiap minggunya pada situs porno (Grossman, 2011). Sebelumnya, di era 1990-an, keriuhan perbincangan ihwal *cybersex* di Barat diwarnai oleh kecenderungan yang menekankan “seks yang paling aman... tanpa pertukaran cairan tubuh, tak ada ruangan yang disesaki asap dan momen keesokan harinya” (Branwyn, 2000). Penulis Arthur Kroker merangkum karakteristik *cybersex* itu dalam frasa yang menarik: “*sex without secretions*” atau “seks tanpa keluarnya cairan” (disitir dalam Bell, 2000: 391). Berbeda dengan seks di dunia nyata, *cybersex* dianggap aman karena mampu menjauhkan dari sejumlah perkara di dunia nyata yang kerap dikaitkan dengan seks: penularan penyakit kelamin, kehamilan, aborsi, dan perasaan terluka ditinggalkan pasangan. Di samping itu, *cybersex* diperbincangkan dalam pertautannya dengan soal anonimitas atau tidak terangnya identitas dalam praktik seks di dunia maya serta perubahan makna erotika. Sebaliknya, kalangan yang bersikap sinis menyebut *cybersex* tidak lebih dari meracap (masturbasi) yang diperantarai oleh teknologi.

Terminologi *cybersex*, harus diakui, tidak dapat dilepaskan dari *cyberculture* yang dilahirkan oleh teknologi Internet. Kehadiran Internet dianggap telah mentransformasikan hakikat seks maupun seksualitas selama ini mengingat Internet telah mengubah

perkara identitas, tubuh maupun penubuhan (*embodiment*). Pada saat yang sama, *cyberculture* mengaburkan bawta antara yang nyata dan maya, antara yang otentik dan artifisial, antara gender biologis dan gender sebagai permainan, pemilikan informasi dan akses yang bebas, dan seterusnya.

Oleh karena itu, tulisan ini berikhtiar melakukan eksplorasi terhadap persoalan seksualitas di dunia maya, terutama menimbang dimensi virtualitasnya dan persoalan penubuhan (*embodiment*), serta menilik janji pembebasan seksual yang ditawarkan oleh dunia maya tersebut atau melihat batas dari praktik seks di dunia maya. Argumen yang hendak dibangun oleh tulisan ini adalah seksualitas di dunia maya menawarkan sejumlah kemungkinan yang boleh jadi musykil ditemui dalam dunia nyata karena adanya beragam norma sosial, moralitas dan regulasi yang membatasi praktik seksualitas. Meskipun seksualitas dalam dunia maya sama sekali tidaklah terpisah dari dunia nyata karena justru adanya proses interpenetrasi di antara kedua dunia tersebut.

Untuk mengejawantahkan argumen di atas, penulis melakukan penelusuran terhadap sejumlah literatur maupun riset yang berkaitan dengan *cybersex*. Penelusuran tersebut dimasukkan untuk mengenali beragam pengertian tentang *cybersex*, virtualitas, dan penubuhannya serta sejumlah persoalan yang mengiringinya. Diharapkan tulisan ini dapat memperkaya khasanah kajian (studi) seksualitas dalam pertautannya dengan teknologi Internet yang telah menyusup dan mentransformasi area paling intim dari manusia, yakni seksualitas.

PEMBAHASAN

Memmingkai Makna *Cybersex*

Cybersex dikenal dengan sejumlah istilah, antara lain, *computer sex*, *Internet sex*, *netsex* atau dalam bahasa sehari-hari yang informal kadangkala hanya dengan istilah *cyber* atau *cybering*, yaitu perjumpaan seksual yang bersifat virtual di mana dua orang atau lebih yang terpisah jauh terhubung lewat jaringan komputer saling bertukar

pesan yang bermuatan seks eksplisit untuk menggambarkan pengalaman seksualnya. Salah satu anasir dari *cybersex* adalah fantasi seks yang dilakukan oleh partisipan dengan melukiskan tindakannya dan menanggapi lawan berbincang yang kebanyakan dalam bentuk tertulis dan dirancang untuk stimulasi seks maupun fantasi (Harley, 1996). *Cybersex* dapat jadi berlangsung di antara mereka yang memiliki relasi intim di dunia nyata, tetapi terpisah secara geografis atau antara mereka yang sama sekali tidak memiliki pengetahuan (informasi) sebelumnya dan bertemu di ruang virtual dengan tetap menyembunyikan identitas aslinya.

Editor majalah komputer kondang *Wired*, Gareth Branwyn (2000), menggunakan istilah *compu-sex* sebagai kependekan dari *online computer sex* ketimbang *cybersex*. Alih-alih memberikan definisi (batasan) yang ketat apa itu *compu-sex*, Branwyn hanya menyodorkan ilustrasi. Tanpa komunikasi tatap muka, para partisipan *compu-sex* dilukiskan Branwyn senantiasa datang setiap malamnya demi mengeksplorasi interaksi dan kisah-kisah seks yang eksplisit sebagaimana keriuhan perbincangan seks di dunia daring (*online*). Dalam *compu-sex*, tentu saja, tak ada kontak fisik sehingga ia menyodorkan makna baru frasa "masturbasi mental" (*mental masturbation*). Secara sederhana, menurut Branwyn (2000: 398), *compu-sex* dapat dilukiskan sebagai kombinasi antara telepon seks, kencana lewat komputer, dan kebiasaan mengintip (*voyeurism*) yang canggih. Kendati menggunakan terminologi yang berbeda, ilustrasi yang dipaparkan Branwyn ini setidaknya membantu memberikan karakteristik umum *cybersex*.

Berangkat dari riset yang dilakukannya, Branwyn (2000: 399-400) mengidentifikasi setidaknya tiga bentuk perjumpaan seksual (*sexual encounter*) di dunia *online*. *Pertama*, para partisipan berusaha melukiskan apa yang sedang mereka lakukan di dunia nyata saat tengah terhubung secara online, kendatipun tak ada jaminan bahwa mereka memang sungguh-sungguh melakukannya. *Kedua*, interaksi lewat penciptaan skenario yang sepenuhnya hanya fantasi. Penciptaan fantasi

lewat permainan peran yang disesuaikan dengan cerita bersama yang dibuat oleh para partisipannya. *Ketiga*, seks yang dikendalikan oleh komputer dari jarak jauh (*tele-operated compu-sex*). Pengendalian jarak jauh selama ini lazimnya dilakukan oleh robot atau komputer, tetapi dalam *cybersex* tipe ini salah satu pihak (individu atau pasangan) memberi instruksi melakukan hubungan intim melalui komputer pada pihak lain.

Sementara itu, bagi Sadie Plant (2000: 458), "*cybersex* mengindikasikan hilangnya antarmuka (*interface*) mesin-manusia, meleburnya manusia pada satu waktu ke dalam denyut jejaring tumbol yang tidak klimatik, bersih, dan aman." Berbeda dengan banyak anggapan bahwa layar komputer telah melebur menjadi lingkungan yang aman, Sadie Plant justru merujuk pada pandangan kritis dari kalangan *cyberpunk* terhadap kecanggihan teknis *cybersex* yang ditandai oleh "pemujaan terhadap perangkat keras, perangkat lunak yang porno, dan bagian terluas dari sistem telekomunikasi yang telah tercerap oleh erotika" (Plant, 2000:458).

Setidaknya, ada tiga hal yang kerap dianggap sebagai karakteristik umum *cybersex*: *accessibility* (aksesibilitas) yang luas bagi banyak orang; *affordability* (keterjangkauan) yang menjadikannya relatif murah; dan *anonymity* (anonimitas) yang menekankan kemungkinan hidup bersama atau mencegah partnernya terus membuntuti hingga ke rumah (Subotnik sebagaimana disitir Miller, 2012: 293). Dengan kata lain, *cybersex* mengombinasikan aksi dan fantasi. Ini karena *cybersex* mampu melayani fantasi seseorang ketika ia mengetik di atas papan komputer di rumahnya serta perasaan intim meskipun tidak mengenal atau memiliki informasi faktual pasangannya. Tidak mengherankan, lazimnya *cybersex* dilakukan dalam ruang percakapan di Internet (misalnya, *Internet Relay Chat/ IRC* atau *web chats*) atau sistem pengirim pesan instan. Di samping itu, *cybersex* juga bisa dilakukan melalui *webcams*, *voice chat system* seperti Skype atau *online game* seperti *Second Life*.

Penting dicatat, *cybersex* berbeda dengan situs porno atau konten pornografi di Internet.

Ini karena sebuah interaksi bisa dianggap memiliki muatan *cybersex* ketika melibatkan percakapan seksual untuk meraih kepuasan seksual (Daneback seperti dikutip Miller, 2012: 293). Umpamanya, partisipan dalam *cybersex* berbagi kisah yang secara eksplisit menjelaskan aktivitas seksualnya sembari masing-masing melakukan masturbasi. Tidak aneh, jika interaksi dalam *cybersex* dilakukan oleh orang yang tidak saling mengenal atau bersifat anonim. Sementara itu, mengunjungi situs porno umumnya tidak melibatkan interaksi dengan orang lain dan sekadar mencari kenikmatan sendiri. Selain itu, mereka yang menjadi pengunjung tetap situs porno, terutama yang melakukannya sendirian, memiliki kecenderungan untuk merasa tidak puas dan kurang memiliki komitmen dengan pasangan romantisnya. Situs porno juga cenderung memberi gambaran yang menyesatkan tentang seksualitas dan menyajikan pandangan yang memuja seks yang bersifat ekstra-diadik (dengan banyak partner) serta menjadikan perempuan semata-mata sebagai objek seks.

Ada sejumlah keuntungan yang kerap dinisbatkan pada *cybersex* dibandingkan seks di dunia nyata. *Pertama*, mengingat *cybersex* bisa memuaskan hasrat seksual tanpa risiko terpapar penyakit yang ditularkan lewat hubungan intim (termasuk risiko kehamilan), maka ia dianggap aman bagi anak muda atau remaja untuk melakukan eksperimen gagasan maupun emosinya mengenai seks. *Kedua*, *cybersex* memungkinkan pasangan di dunia nyata yang secara fisik terpisah jauh bisa terus merawat intimitas seksualnya. *Ketiga*, *cybersex* memungkinkan eksplorasi seksual yang musykil dilakukan di dunia nyata karena batasan-batasan fisik maupun norma sosial atau mudah mengundang kontroversi lewat permainan peran (*role play*), misalnya inses atau hubungan seks dengan mereka yang sedarah. *Keempat*, mengingat tidak perlu ikhtiar yang rumit dan memakan waktu untuk membangun hubungan dengan seseorang di Internet, maka *cybersex* memungkinkan relasi seksual instan yang diikuti respon maupun kepuasan yang lekas. *Kelima*, *cybersex* memungkinkan

para partisipannya memiliki kontrol atas apa yang dilakukannya. Misalnya, setiap orang yang terlibat dalam *cybersex* memiliki kontrol terhadap durasi sesi dari penggunaan *webcam*.

Virtualitas Seks dalam Cybersex

Persoalan yang menjadi pokok perdebatan dalam *cybersex* adalah absennya kehadiran fisik maupun otentisitas subjek. Dalam Internet yang ditemukan adalah augmentasi tubuh atau tubuh buatan yang tidak bersifat fisik. Di samping itu, anonimitas subjek menawarkan dimensi relasi yang lain dalam *cybersex*. Inilah mengapa *cybersex* berbeda dengan *phone sex* karena memiliki derajat anonimitas serta memungkinkan para partisipan menjumpai pasangannya dengan gampang. Kendati anonimitas barangkali dapat mendorong ke arah perilaku kasar di dunia *online*, ia dianggap membebaskan sebagian individu yang berhasrat melakukan eksperimen dengan identitasnya agar terkesan lebih meyakinkan. David Gauntlett melukiskan skenario *cybersex* itu sebagai berikut:

People of all sexual orientations have used the Internet for 'cybersex', which involves people telling each other what they are doing to each other (within their shared cyber-imagination) as they fumble their way towards sexual satisfaction (Gauntlett, 2000: 15).

Dalam risetnya, Branwyn (2000) menunjukkan bahwa para partisipan dalam InfoMart USA tidak harus mengungkapkan identitas sebenarnya di dunia nyata. Oleh karena itu, umur, jenis kelamin, preferensi seksual, dan kondisi hidup seseorang dapat tidak nyata atau direkayasa. Meskipun sejumlah jaringan dalam situs di Internet menyarankan untuk tidak menggunakan nama yang ganjil atau norak (*phony name*), InfoMart membebaskan para penggunanya menggunakan beberapa akun dengan nama berbeda, termasuk profil yang berbeda-beda. Dengan menggunakan "*screen names*" (nama yang hanya ada di Internet dan kerap kali bukan nama sebenarnya) seseorang memiliki keleluasaan melakukan permainan peran yang nyaris tidak memiliki konsekuensi di dunia nyata. Inilah salah satu

musabab mengapa *cybersex* menarik sejumlah orang untuk terlibat di dalamnya. Dengan mengetik nama di ruang virtual, tentu memiliki kebebasan mengubah identitas nyaris tak terbatas serta membebaskan tubuh berdaging yang ditemplei oleh beragam ciri atau tanda tertentu (Bell, 2001: 116).

Realitas virtual dalam *cybersex* yang berkaitan dengan prostese seksual adalah "*teledildonics*" (kadang kala disebut dengan istilah "*cyberdildonics*"), perangkat untuk stimulasi seks yang dikendalikan dari jarak jauh. Menurut Rheingold (1992: 345), sistem *teledildonics* yang pertama kali bakal berfungsi sepenuhnya adalah perangkat komunikasi dan bukan mesin seks. Penemu dan perancang *hypertext*, Theodor Nelson, mengenalkan istilah "*dildonics*" pada 1974 untuk menyebut peralatan yang ditemukan oleh San Francisco hardware hacker dengan nama *How Wachspress*, yaitu alat yang mampu mengubah suara menjadi sensasi rabaan (Rheingold, 1992: 345). Efek rangsangan yang muncul tergantung pada cara seseorang memilih *interface* dari anatomi tubuhnya dengan menggunakan *tactile stimulator* (stimulator peraba).

Sementara itu, istilah *teledildonics* yang beraroma falosentris sejatinya mengisyaratkan bagaimana seseorang mengimajinasikan seks di Internet dapat menggantikan seks di dunia nyata. Dengan *teledildonics*, alih-alih penis melakukan penetrasi ke dalam vagina, penis telah ada di dalamnya lewat *data sensing condom* yang dilakukan oleh komputer atau vagina dipenetrasi oleh perangkat elektronis semacam dildo yang mampu membaca dan merespon genetalia itu. Di sinilah, sensor serta semacam perespon rabaan (*tactile effectors*) bekerja secara bersamaan untuk menstimulasi sebetulnya hubungan seks virtual yang diperantarai oleh komputer. Dengan kata lain, *teledildonics* telah membuka kemungkinan hubungan seksual secara virtual yang dilakukan jarak jauh dari dua partisipan yang tinggal terpisah karena terintegrasinya "*telepresence*" dan "aktivitas seksual." Pendeknya, lewat *teledildonics* orang telah memanfaatkan infrastruktur telekomunikasi (Internet) untuk mendapatkan kenikmatan erotis atau seksualnya.

Menarik dicatat, interaksi seksual dalam Internet, terutama yang berbasisan teks, sesungguhnya mencerminkan secara persis hubungan seksual dalam dunia nyata. Partisipan memulai dengan pemanasan (*foreplay*) terlebih dulu yang berpuncak pada orgasme secara daring yang diekspresikan lewat tulisan mirip dalam balon kata pada buku komik. Akan tetapi, sebagaimana dalam seks di dunia nyata, seks di dunia maya dapat saja gagal atau tidak tercapai orgasme atau mencapai kenikmatan puncak. Di titik inilah, virtualitas dalam *cybersex* sesungguhnya tetap memiliki pertautan dengan dunia nyata (*real world*). Begitu pula, sebagaimana relasi dalam dunia nyata, ada keterlibatan emosional dengan seseorang di ujung koneksi Internet atau keintiman dengan orang yang tidak sepenuhnya dikenali identitasnya. Dalam riset yang dilakukan Henline (sebagaimana dikutip Miller, 2012: 293), orang yang terlibat secara emosional dalam relasi *online* cenderung mencari cara untuk bertemu secara *offline* (di dunia nyata) yang kadang kala melahirkan relasi seks *extra dyadic*.

Ketika perangkat kamera yang melekat atau terpasang pada komputer (*webcam*) kian populer, sejumlah partisipan dalam *cybersex* menggunakan koneksi video dua arah itu untuk mengekspose diri mereka satu dengan yang lain. Di sinilah *cybersex* menemukan bentuk visualnya yang tidak lagi berbasis teks. Ada sejumlah situs di Internet yang terhubung dengan *webcam* sehingga memungkinkan seseorang melakukan masturbasi di depan kamera komputer yang dapat ditonton oleh orang lain di seberang koneksi Internet. Pasangan yang terkoneksi lewat Internet tersebut dapat mempertontonkan aktivitas seksualnya demi kenikmatan pihak lain menggunakan situs yang sama. Tidak aneh, jika muncul pekerja seks yang terlibat dalam *cybersex* demi mendapatkan imbalan baik bersifat virtual maupun yang nyata. Meski demikian, menurut Lynn (2004), daya tarik dari *cybersex* bagi kalangan perempuan terletak pada tulisan (teks). Adanya perhatian, permainan kata, imaji sensual sebagai daya tarik dalam *cybersex* menuntut kehadiran dua pihak dan

tindakan berkomunikasi bak menjadi bintang dalam kisah erotisnya sendiri.

Penubuhan (*Embodiment*) dalam Cybersex

Jika kita simak *cybersex* dengan menimbang keberadaannya di Internet, setidaknya ada dua karakteristik yang bisa diidentifikasi: "virtualitas" dan "tidak membadan" (*bodyless*). *Cybersex* dapat dimaknai sebagai "bentuk erotis dari komunikasi yang dimediasi komputer yang bersifat *real-time*" (Waskul seperti disitir Lenhard, 2011: 1). Hal ini mengimplikasikan perjumpaan dengan orang lain untuk melakukan komunikasi virtual bermuatan seksual yang eksplisit, membangkitkan gairah dan menemukan kenikmatan. Sementara itu, ketidakadiran atau absennya tubuh fisik menjadi kunci penting dalam memahami *cybersex* kecuali tubuh hanya berfungsi sebagai stimulasi atau untuk mempraktikkan masturbasi.

Meski demikian, pertanyaan yang menggelitik untuk diajukan: Apakah persoalan "tubuh" sepenuhnya lenyap dalam *cybersex*? Sejauh mana tubuh bisa didefinisikan dalam ruang virtual? Adakah tubuh virtual yang mampu menggantikan tubuh yang fisik (nyata)? Proses penubuhan (*embodiment*) seperti apakah yang terjadi? Apakah penubuhan itu berbeda dengan dunia nyata? Bagi Barbara Kennedy (2000:471), pertanyaan itu bisa dirangkum begini: Jika tubuh dipahami sebagai darah dan daging sebagaimana tubuh manusia (*humanoid*), maka sejauh mana tubuh itu berubah, bertransformasi, bermutasi atau malah tak membadan (*disembodied*) dalam koneksinya di ruang maya atau terhubung dengan mesin (*machinic connections*)? Lantas, bisakah sifat "organisme" dari tubuh itu menjadi "yang lain" dalam koneksinya dengan mesin atau bisakah kita berpikir tubuh *posthuman* sebagai *cyberbody*? Deretan panjang pertanyaan ini sesungguhnya membawanya pada diskusi yang telah lama mencuat ihwal tubuh virtual dalam Internet. Ini memiliki paralelismenya dengan filsafat kontemporer yang mengeksplorasi kompleksitas tubuh dan

interpretasi yang lentur terhadap penubuhan (*embodiment*).

Dua puluh lima tahun silam, dalam bukunya yang kondang *Virtual Reality* (1992), Howard Rheingold mengimajinasikan "*smart suit*" (pakaian/ kostum cerdas) yang mampu menerima respon tubuh dan mengubahnya menjadi data digital yang lantas ditransmisikan lewat saluran telepon ke *smart suit* lain yang terkoneksi dan pada gilirannya mengirimkan kembali data seksualnya. Sebagaimana Rheingold (1992: 346), menulis dengan nada yang dipenuhi antusiasme:

Now, imagine plugging your whole sound-sight-touch telepresence system into the telephone network. You see a lifelike but totally artificial visual representation of your own body and of your partner's. Depending on what number you dial and which passwords you know and what you are willing to pay (or trade or do), you can find one partner, a dozen, a thousand, in various cyberspaces that are no farther than a telephone number. Your partner(s) can move independently in the cyberspace, and your representations are able to touch each other, even though your physical bodies might be continents apart.

Skenario yang dibayangkan oleh Rheingold di atas mengandaikan adanya proses simulasi atas tubuh dalam relasinya di ruang maya (*cyberspace*). Di sini, barangkali akan terdengar aneh jika menyoal pengelabuan (*deception*) mengingat relasi seksual yang bersifat virtual hanya mensimulasi relasi dalam dunia nyata atau setidaknya berupaya mendekatinya.

Sejatinya, antarmuka (*interface*) antara manusia dan mesin (komputer) itu bersifat kompleks. Deborah Lupton dalam artikelnya bertajuk "*The Embodied Computer/User*" (2000) menyatakan bahwa bagi sebagian besar orang komputer merupakan "sang liyan yang penting" (*significant other*) tempat menambatkan hubungan baik secara intelektual, emosional maupun sosial melalui kontak tatap muka sehari-hari dengan layar dan perangkat (mesin) komputer itu sendiri. Dengan kata lain, komputer menjadi menubuh (*embodied*) yang memiliki karakter antropomorfis (seperti halnya manusia). Lebih lanjut, Lupton (2000) mendiskusikan bagaimana respon emosional

yang kita rasakan – kecemasan, ketakutan, frustrasi, kepanikan – ketika mesin (komputer) mendadak rewel.

Koneksi seseorang dengan papan ketik (*keyboard*) komputer, misalnya, hubungan prostesis antara tubuh manusia dengan tubuh mesin yang menciptakan sebuah pengalaman baru yaitu *cyberbody*. Tetikus dan gerakannya dialami sebagai hal yang bersifat gestural dan *pathic* karenanya tubuh terinskripsi lewat relasi simbiotis. Pena (alat tulis) lantas menjadi hal yang asing dan tidak akrab, mengingat tulisan menjadi pengalaman yang mekanis serta *screenic* (tampil di layar). Komputer sebagai sebuah objek menjadi ekstensi dari *image* tubuh yang memiliki pertautan fisik dengan konsepsinya mengenai diri dan subjektivitas. Pada akhirnya, komputer dapat dianggap sebagai rekanan kerja yang tidak lagi sekadar menjadi perangkat untuk bekerja. Pendeknya, komputer memiliki karakteristik manusiawi (*humanoid*), bukan berhenti sebagai benda mati.

Dalam artikelnya bertajuk “*The Erotic Ontology of Cyberspace*” (2001), Michael Heim, menyatakan ada keasyikan estetis ketika bekerja bersama komputer yakni penggunaan komputer mengungkapkan hasrat akan sebuah “kediaman bagi hati dan pikiran.” Elemen lain dari mesin sebagai sebuah tubuh adalah hasrat (*desire*) yang memiliki kaitan erat dengan hal-hal yang erotis sebagai bagian dari keasyikan kita dengan dunia maya. Hal ini juga tidak terlepas dengan perkara kepercayaan (*trust*) sebagaimana menjadi karakter manusia. Memiliki hasrat kerap kali berarti ada kepercayaan yang berlebih terhadap potensi erotis apa yang dihasratkan: kehilangan diri dalam ranah yang tak dikenali seraya berhadapan dengan keniscayaan moral. Di sinilah, anonimitas dalam *cybersex* mampu membangkitkan rangsangan erotis justru ketika sesama partisipan tidak saling mengenali secara akrab. Sebagai sang liyan, pasangan dalam *cybersex* menjadi sumber bagi erotisme yang selama ini tidak diakrabinya.

Di samping itu, keterlibatan dalam *cybersex* berarti keberanian menantang risiko mengingat para partisipan hendak keluar dari keterbatasan tubuh fisiknya dengan

memasuki *cyberbody*. Realitas virtual yang tercipta dalam *cybersex* menjadi ruang imajiner yang dihasratkan justru karena kemungkinan tidak ditemukannya pengalaman oleh para partisipan itu dalam dunia nyata. Mengingat dalam ruang maya yang dapat mengubah gender dan umur, menurut James Hughes, realitas virtual membuka kemungkinan untuk berbagi bentuk-bentuk sentuhan (*tactile*), dan emosi yang musykil terjadi dalam relasi antartubuh yang berdaging (Hauskeller, 2014: 8). Proses berimajinasi menjadikan sesuatu tampak lebih nyata karena mendayagunakan indra lewat sensasi bau, warna, sentuhan, dan rasa yang kian intens. Ringkasnya, dengan berimajinasi tidak memerlukan lagi realitas.

Memasuki ruang maya kadangkala juga disebut dengan keluar dari tubuh yang berdaging dan memasuki pikiran. Di kalangan *cyberpunk* proses memasuki itu dikenal dengan istilah “*jack in*” (menautkan tubuh dengan dunia maya) seperti dilukiskan dalam novel *Neuromancer* (1995) karya William Gibson. Dalam konteks relasi seksual, keberadaan tubuh yang berdaging itu seperti tidak lagi memiliki makna yang penting. Sebagaimana James Hughes dalam bukunya menyatakan, “*Body sex itself is likely to become a minor and infrequent aspect of our erotic experience. There are some short-term reasons and some long-term reasons for the declining use of the meat-puppet in romantic play*” (Hauskeller, 2014: 7). Di sini, terma “*meat-puppet*” menunjuk pada tubuh manusia yang gampang dipermainkan dan tak memiliki nilai intrinsiknya. Sementara itu, metafora “*meat*” (daging) merujuk pada sesuatu yang tak layak untuk dimuliakan dan disimpan karena ia akan membusuk dalam jangka waktu tertentu. Dengan kata lain, tubuh manusia yang berdaging bukan menjadi satu-satunya yang dihasratkan dalam relasi seksual, meskipun tidak pula dapat sepenuhnya dihilangkan sama sekali.

Kehadiran *cybersex*, harus diakui, mengubah watak “alamiah” dari tubuh karena ekspansi teknologi telah pula ikut menggerus batas antara “budaya” (*culture*) dan “alam” (*nature*). Kini yang disebut dengan “alamiah” sulit mengelak dari pengaruh teknologi yang

pada gilirannya mengubah pengalaman yang dirasakan oleh tubuh fisik dan berdaging. Sebagaimana Marshall McLuhan (1964) pernah menyebut media menjadi ekstensi dari organ manusia. Dengan demikian, *cybersex* melahirkan tubuh yang tak lagi sepenuhnya manusiawi (*humanoid*) melainkan merupakan hibrida yang berasal dari kombinasi hal-hal yang berwatak alamiah, kultural serta teknologis.

Sejumlah Persoalan dalam Cybersex

Perkara yang kerap dialamatkan pada *cybersex* yakni mereka yang terlibat tidak memiliki pengetahuan yang memadai tentang pasangannya. Akan tetapi, mengingat para partisipannya lebih mementingkan simulasi seksual, maka pengetahuan tentang pasangan memang bukanlah sesuatu yang dihasratkan atau setidaknya dianggap sebagai keniscayaan. Sejatinya, jauh sebelum kehadiran teknologi Internet yang menjadi dasar komunikasi daring, relasi dengan pihak lain dengan derajat anonimitas tertentu telah terjadi melalui telegram, telepon dan komunikasi tertulis tanpa sepenuhnya tahu secara fisik satu dengan yang lain (Levinson, 1999: 59). Dalam kenyataannya, harus diakui, anonimitas justru membangun imaji tentang identitas pihak lain yang menjadi pasangan dalam *cybersex*. Imajinasi membantu dalam mengonstruksi sosok ideal justru karena absennya gambaran yang utuh mengingat hanya ditemukan tulisan tertulis atau kata-kata yang dituturkan tanpa wajah. Tentu saja, penggunaan *webcam* memang dapat memberikan gambaran pasangan di ujung koneksi Internet, tetapi penggunaan sejumlah perangkat lain tetap dapat ditambahkan (misalnya, filter pada lensa) atau kondisi tertentu saat perekaman (misalnya, pencahayaan) yang dapat mengubah *image* yang tampak pada layar monitor.

Persoalan kerahasiaan atau privasi sulit mendapatkan jaminan dalam *cybersex* karena tidak ada yang tahu jika salah satu dari partisipan merekam aktivitas interaksi yang tengah dilakukan dan kemungkinan menyebarkanluaskannya ke publik. Di sini, perkara privasi dapat saja disalahgunakan untuk

menanggung keuntungan ekonomis. Munculnya fenomena "*sextortion*" sebagai bentuk pemerasan seksual di mana *image* seksual dipakai untuk mengeruk uang dari orang lain. Praktik *sextortion* telah menjadi bisnis besar dan menguntungkan serta kejahatan yang meluas secara global. Para remaja laki-laki atau perempuan muda seringkali menjadi korban *sextortion* karena mereka mudah terpancing untuk melakukan atau memamerkan hal-hal yang kurang senonoh di depan *webcam* yang kelak dijadikan alat untuk melakukan pemerasan.

Dalam konteks di negara-negara sedang berkembang seperti Kamboja, Filipina dan Indonesia, *cybersex* yang bersifat eksploitatif dan bukan konsensual tumbuh karena kombinasi dari faktor kemiskinan dan keberadaan infrastruktur digital (Isabel Duerr, 2016). Laporan kelompok hak-hak asasi manusia, yang disitir oleh Isabel Duerr (2016), menyebut anak-anak miskin di Filipina dipaksa untuk memeragakan aksi seksual di kafe Internet atau di rumah. Menurut laporan itu, sejumlah keluarga di Filipina memulai bisnis *cybersex* dengan menggunakan perangkat *laptop*. Penghasilan yang ditanggung dari setiap "pertunjukan" seks itu sekitar 10 hingga 100 dolar Amerika yang terbilang cukup besar jika dibandingkan mengingat sekitar 60 persen dari masyarakat Filipina hanya memiliki penghasilan dua dolar Amerika perharinya.

Sementara itu, meskipun para partisipan dalam *cybersex* menggunakan bukan nama sebenarnya, tidak dengan sendirinya menghilangkan kemungkinan terjadinya perilaku seksual yang agresif dan kasar, terutama terhadap mereka yang identitasnya diasumsikan perempuan. Riset Gareth Branwyn (2000) mengindikasikan bahwa responden yang aktif dalam situs InfoMart menyatakan jika mereka menggunakan identitas perempuan cenderung menjadi sasaran pesan-pesan pribadi dan ajakan melakukan hubungan seks. Ini menunjukkan bahwa dunia maya tidak sepenuhnya bisa mengubah perilaku di dunia nyata, bahkan justru bisa menjadi ruang bagi agresi seksual. Tidak mengherankan, menurut Branwyn, sejumlah perempuan menghindari

ruang berbincang (*chat area*) publik atau sama sekali menarik diri dari keanggotaan dalam kelompok berbincang. Dengan kata lain, masih bercokol ideologi patriarkis yang menempatkan laki-laki pada posisi yang utama tidak hanya di ranah domestik, tetapi juga di ranah publik (Adnani, Udasmoro, Noviani, 2016).

Disisi lain, mencuat perbedaan pemaknaan apakah *cybersex* dapat dianggap sebagai bentuk pengkhianatan dan perselingkuhan (*infidelity*) atau bukan sama sekali mengingat kendati tidak ada kontak fisik, tidak jarang melibatkan emosi yang bisa mengancam keutuhan perkawinan ketika interaksi dalam *cybersex* telah mengarah pada relasi yang romantis atau lebih mendalam di dunia nyata. Perkara ini mengemuka ketika partisipan dalam *cybersex* telah memiliki pasangan di dunia nyata. Tentu saja, ini amat bergantung pada pemaknaan oleh pasangan di dunia nyata apakah aktivitas dalam *cybersex* itu dapat dianggap sebagai "seks". Pandangan bahwa *cybersex* bukanlah perselingkuhan didasarkan pada anggapan tidak adanya sentuhan fisik, sekadar memperturutkan fantasi dan tidak adanya komitmen serius dari relasi antarpartisipan yang terlibat. Sebaliknya, mereka yang menganggap *cybersex* sebagai bentuk perselingkuhan sulit menerima kenyataan bagaimana seseorang yang telah memiliki pasangan di dunia nyata (terutama yang terikat tali perkawinan) mencari kepuasan atau kenikmatan seksual bukan dari pasangan yang sesungguhnya.

Keterlibatan yang terlampau jauh dalam *cybersex* juga memunculkan persoalan kecanduan (*addiction*) atau perilaku yang kompulsif (*compulsive behavior*). Ini terjadi ketika seseorang tidak lagi mampu mengontrol aktivitas seksualnya di dunia *online* dan menghabiskan waktunya di depan layar komputer (misalnya, lebih dari 11 jam dalam seminggu) sebagai bagian dari cara melarikan diri dari persoalan sehari-hari yang dihadapinya. Menurut psikolog Edwards dan Delmonico (2011: 3-4), ada dua komponen untuk memastikan apakah perilaku dalam *cybersex* telah melahirkan masalah. *Pertama*, komponen "subjektif" yaitu munculnya kesadaran pada seseorang bahwa perilaku

seksualnya di dunia *online* memiliki masalah yang telah melabrak batas-batas dan nilai-nilai yang diyakininya. Misalnya, perilaku yang mengarah pada perasaan bersalah dan rasa malu atau yang dalam psikologi disebut dengan istilah "*ego-dystonic*" (perasaan tahu melakukan sesuatu yang sebenarnya tidak ingin dilakukan). *Kedua*, komponen "objektif" yakni peringatan yang bersifat eksternal tentang adanya masalah berkaitan dengan *cybersex*. Umpamanya, akibat legal (penangkapan oleh polisi), akibat finansial (uang yang dihabiskan untuk *cybersex*, pemecatan dari tempat kerja) dan rusaknya relasi sosial dari pelanggaran batas-batas sosial. Bagi sebagian orang, komponen objektif yang berkaitan dengan perilaku kompulsif barangkali tidak hadir, kecuali jika ada penyangkalan terhadap adanya persoalan yang secara objektif memang ada.

SIMPULAN

Tulisan ini telah melakukan eksplorasi terhadap seksualitas dalam ruang maya, terutama fenomena *cybersex* serta dimensi virtualitasnya. Lebih dari sekadar seks yang diperantai perangkat komputer, *cybersex* ikut mengubah makna kenikmatan seksual dan erotika. Selain itu, persoalan penubuhan (*embodiment*) juga dieksplorasi lebih jauh mengingat transformasi yang terjadi dari relasi antara tubuh dan komputer. Berbeda dengan anggapan umum selama ini, praktik seks pada *cybersex* memiliki pertautan dengan dunia nyata. Seperti halnya seks dalam dunia nyata, *cybersex* melewati tahapan yang serupa dalam merengkuh kenikmatan seksual atau boleh jadi gagal sama sekali.

Tidak dapat disangkal, *cybersex* membawa sejumlah persoalan kendatipun memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan seks di dunia nyata. Perkara anonimitas, privasi, agresi seksual, pengkhianatan/ perselingkuhan, dan perilaku kompulsif hanyalah sebagian persoalan yang mungkin lahir dari *cybersex*. Tentu saja, sejumlah perkara itu tidak dapat dipisahkan dari derajat keterlibatan partisipan dalam *cybersex* serta watak yang melekat pada praktik seksual yang berlangsung di ruang maya.

Pada akhirnya, *cybersex* tetap saja menyisakan sejumlah pertanyaan yang menuntut kajian lebih lanjut. Sejumlah pertanyaan itu antara lain: Bagaimanakah teknologi *cybersex* yang lebih canggih di masa depan bakal sepenuhnya mengubah hakekat dari seks virtual maupun persepsi tentang seks di dunia nyata? Ketika semakin banyak orang terlibat dalam *cybersex* ketimbang dalam relasi-relasi tatap muka yang bersifat fisik, apakah batas antara yang “nyata” dan “imajiner” masih dapat terus dipertahankan? Apakah pengalaman seksual di dunia maya mengubah sepenuhnya makna orgasme yang selama ini dialami oleh tubuh secara fisik ketika tubuh terhubung dengan mesin?

Demikianlah, kajian tentang *cybersex* tetap menantang untuk terus didalami mengingat seksualitas merupakan bagian esensial dari manusia yang keberadaannya kian dikepeng oleh teknologi atau mesin.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnani, Kamila; Udasmoro, Wening; Noviani, Ratna. 2016. Resistensi Perempuan Terhadap Tradisi-Tradisi di Pesantren, Analisis Wacana Kritis Terhadap Novel Perempuan Berkalung Sorban. *Kawistara* 27(2): 113-224.
- Bell, David. 2000. Introduction. Dalam *The Cybercultures: Reader*. Editor D. Bell dan B. Kennedy, London & New York: Routledge.
- Bell, David. 2001. *An Introduction to Cybercultures*, London & New York: Routledge.
- Branwyn, Gareth. 2000. Compu-Sex: Erotica for Cybernuts. Dalam *The Cybercultures: Reader*. Editor D. Bell dan B. Kennedy, London & New York: Routledge.
- Edwards, Weston M.; Delmonico, David; Griffin, Elizabeth. 2011. *Cybersex Unplugged: Finding Sexual Health in an Electronic World*, New York: Living a Life I Love Books.
- Gauntlett, David. (2000). Web Studies: A User's Guide. Dalam *Web.Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*. Editor D. Gauntlett, London: Arnold.
- Gibson, William. 1995. *Neuromancer*, London: Harper Collins.
- Grossman, Anna Jane. 2011. *A Brief History of Teledildonics*. Diakses pada 20 April 2017. <https://motherboard.vice.com/en_us/article/a-short-history-of-teledildonics>.
- Hauskeller, Michael. 2014. *Sex in the Posthuman Condition*, Basingstoke: Palgrave McMillan.
- Heim, Michael. 2001. Erotic Ontology of Cyberspace. Dalam *Reading Digital Culture*. Editor D. Trend, London: Blackwell.
- Isabel Duerr, Roxana. 2016. The Philippine's Booming the Cybersex Industry. Diakses pada 22 April 2017. <<http://www.dw.com/en/the-philippines-booming-cybersex-industry/a-19026632>>.
- Kennedy, Barbara. 2000. Introduction. Dalam *The Cybercultures: Reader*. Editor D. Bell dan B. Kennedy, London & New York: Routledge.
- Lenhard, Johannes. 2011. *Hyperreal Obcenities: Baudrillard on Cybersex*, Norderstend: Grin.
- Levinson, Paul. 1999. *Digital McLuhan: A Guide to the Information Millennium*, London & New York: Routledge.
- Lupton, Deborah. 2000. The Embodied Computer/User. Dalam *The Cybercultures: Reader*. Editor D. Bell dan B. Kennedy, London & New York: Routledge.
- Lynn, Regina. 2004. *Ins and Outs of Teledildonics*. Diakses pada 20 Maret 2017. <<https://www.wired.com/2004/09/ins-and-outs-of-teledildonics/>>.

- McLuhan, Marshall. 1964. *Understanding Media: The Extension of Man*, London: Routledge.
- Metts, Sandra; Spitzberg, Brian. 1996. Sexual Communication in Interpersonal Contexts: A Script-Based Approach. Dalam *Communication Yearbook*. Editor B. Burleson, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Miller, Rowland. 2012. *Intimate Relationships*, New York: McGraw Hill.
- Noland, Carey M. 2001. *Sex Talk: The Role of Communication in Intimate Relationship*, Santa Barbara: Praeger.
- Plant, Sadie. 2000. Coming Across the Future. Dalam *The Cybercultures: Reader*. Editor D. Bell dan B. Kennedy, London & New York: Routledge.
- Rheingold, Howard. 1992. *Virtual Reality*, London: Mandarin.